

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## ADAPTAÇÃO AO MICRO DÁ LOUROS A EDITORA

**TÍTULO: «Advanced Pinball Simulator»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

A moda dos jogos de «pinball» está de volta. Pelo menos é isso que parece indicar o recente esforço da Toposoft de que aqui se dará notícia em breve. E a justificar a afirmação, ficamos esta semana com Advanced Pinball Simulator, mais uma edição dos especialistas em simuladores que dão pelo nome de Oliver Twins e comercialmente assinam como CodeMasters.

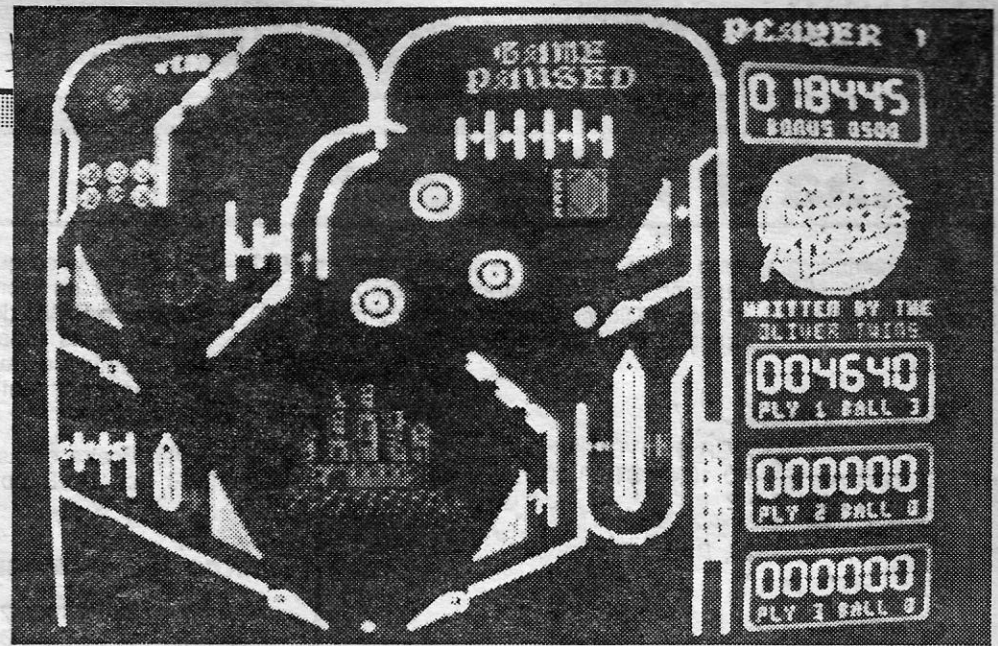
Tem a assinatura dos gémeos Oliver este novo título da editora. Com os gráficos entregues a Neil Adamson e a música tocada por David Whittaker e Jon Paul Eldridge. Um conjunto perfeito a evidenciar a evolução técnica da CodeMasters, que depois de meses e meses «sofrendo as bicadas» do crítico (dos críticos), começa a surpreender toda a gente com a qualidade dos seus produtos. Parabéns...

Em Advanced Pinball Simulator o ecrã de abertura diz tudo. Temos mais um simulador que pretende colocar no micro os tão requisitados jogos de «flipper» (nunca se encontrou um termo decente na língua pátria) que qualquer casa de jogos tem.

A música é irritante, mas bem ritmada, bem ao estilo da que é possível encontrar nas máquinas de arcade. Um «menu» completíssimo, algo que começa a ser regra nos jogos da CodeMasters, permite ao jogador determinar, até certo ponto, as regras do jogo. Provisão para três jogadores, eis algo importante num jogo deste tipo e que não falta em Advanced Pinball Simulator.

Para variar um pouco do habitual, a CodeMasters arranhou uma história que acompanha a evolução do jogo. Assim, tudo gira em torno de um feiticeiro da «pinball», senhor terrível que domina, a ferro e fogo, a terra de Santagon. Enraivecido pelos poucos lucros que recolheu numa aldeia do seu condado, resultante de uma má colheita, o feiticeiro manda arrasar a povoação. E promete continuar a resolver os problemas desse modo.

«Se me fizerem frente», ousou mesmo afirmar, «vou provocar uma erupção no vulcão». Ora, sabem os cientistas de Santagon, se tal suceder, o nome daquele território pode ser apaga-



do de todos os mapas da escola. Uma calamidade que não pode ser permitida.

Um herói, especialmente contratado por poucas dezenas de escudos (adivinha quem é...) tem que salvar Santagon. É fácil, só tem que encontrar o almanaque mágico, abrir o canhenho na página certa, descobrir o feitiço que faz desaparecer o feiticeiro e... tráscatrapásziblidum... adeus malvado.

Jogar Advanced Pinball Simulator é tarefa realizável (e a realizar) com o empenho de verdadeiro cavaleiro andante. E as imagens que, se-

quencialmente, vão aparecendo no ecrã conforme a bola vai acumulando pontos, explicam tudo. É óbvio, e ninguém pode esperar outra coisa, que a simulação no Spectrum não tem a qualidade do jogo real, mas que ninguém duvide, a CodeMasters conseguiu fazer um trabalho nesta adaptação.

**Género: Simulador**  
**Gráficos: (1-10):7**  
**Dificuldade: (1-10):8**  
**Conselho: A comprar.**

## NOVO PAC-MAN PARTE P'RA SUÍÇA

**TÍTULO: «Pac-Land»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

PAC-MAN, Pac-Man I, Pac-Man II e todos os outros, nomes parecidos ou diferentes mas sempre com base no mesmo tipo de jogo, há por aí dezenas ou pelo menos uma bem medida meia-dúzia. Agora Pac-land há só um, acabadinho de chegar e com o selo da Grand Slam.

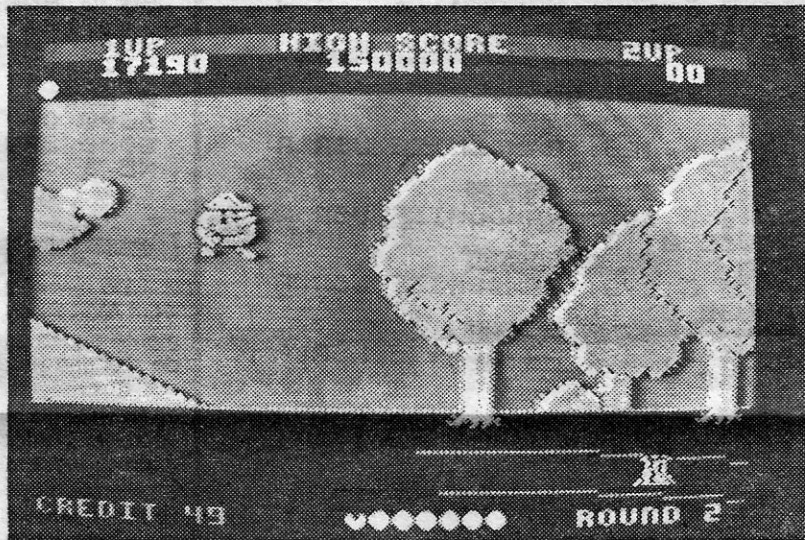
O ecrã de abertura é bonito e faz-nos pensar que o Pac desta história gosta da Suíça. Pelo menos é o que o chapéu de tirolês (cultura de folheto de viagem) deixa perceber. E, sendo a Suíça um país de altos e baixos não é de espantar que Pac, lá dentro (no jogo) ande muito do tempo aos pulos.

Não se pense, porém, que Pac anda aos pulos no meio de um labirinto igualzinho àquele a que nos habituaram em anteriores versões. Oh, não senhor. Desta vez Pac foge na horizontal, sem curvas ou ruas sem fim. E com essa diferença de movimento, Pac ganhou um par de ridículas perninhas que, sob a bola de marfim equipada com um chapéu (de Napoleão?), giram ininterruptamente para lhe dar a velocidade ideal de fuga.

De trás cieram as cerejas que é preciso recolher (pelo menos ajudam) e os fantasmas. Mas agora há também camiões que espalmam sem dó nem piedade o nosso herói e aviões que lhe abanam o «coco» e o fazem perder uma vida.

As habituais pastilhas de poder que tornam os predadores em vítimas também surgem nesta versão, permitindo a Pac respirar de alívio por alguns instantes enquanto os inimigos se desfazem em pó e a pontuação sobe.

Tal como no jogo Pacman, o jogador recebe pontos pelo caminho já feito. E tudo parece fácil nos primeiros passos, enquanto uma paisagem bem citadina



se desenrola por detrás de Pac. Mas lá mais para a frente, quando a floresta chegar, tudo se complica, com grandes precipícios a obrigarem ao tabelar (pixel a pixel) dos saltos e mais camionistas e aviadores malucos e determinados a acabar com o avanço de Pac.

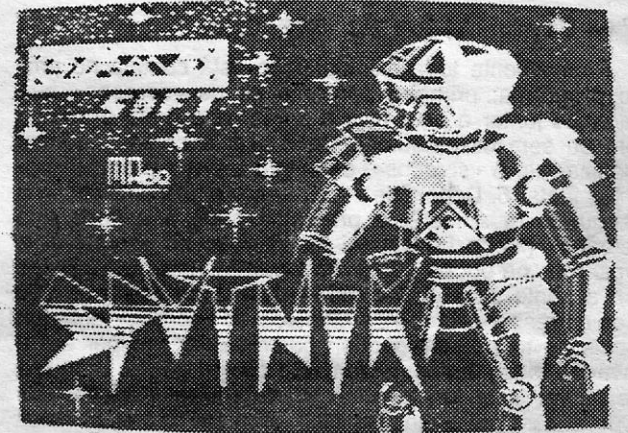
Os fantasmas que do original transistaram para esta conversão parece ser o mais fraco elo de toda a cadeia. De facto é fácil a Pac fugir-lhes, correndo para a direita e saltando um ou outro obstáculo que surge no caminho. Se tiver em mente que, por vezes, há pedras ou troncos de árvore no princípio do ecrã seguinte, nem sequer vai sofrer o desaire de um contacto com os lençóis voadores.

O camião e o avião põem mais problemas a Pac. Por vezes as coisas complicam-se num ecrã e o avião surge por perto na precisa altura em que Pac prepara um salto de fuga ao ca-

mião. É necessário tabelar bem o movimento ou vai ser ofim de uma vida. Algo que não pode suceder muitas vezes porque o caminho é longo e o manancial de vidas extra nem por isso muito recompensador.

Pac-land é engraçado. Mas duvida-se que tenha grande aceitação depois da onda de Pac-Man que apareceu no mercado nos últimos tempos. Graficamente pobre, só desejando ser uma boa conversão do original (que é), aposta mais na perícia do que no visual. Mas mesmo aí não parece por muita força, repetindo-se até à monotonia. Pena...

**Género: Acção**  
**Gráficos (1-10):6**  
**Dificuldade (1-10):7**  
**Conselho: Ver antes de comprar.**



## SATÉLITE SPUTNIK É MESMO PARA ABATER

**TÍTULO: «Sputnik»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

A O comando de um andróide que tem como missão encontrar e activar 30 «sputniks», o jogador avança por uma confusão de quadros onde inimigos vários ameaçam tolher-lhe o passo se não se acautelar com os ditos.

Sputnik é o nome do jogo, coisa vinda de Espanha que, e já aqui se deu provas, nem só bons jogos nos faz chegar. O «ecran» de abertura deste jogo é engraçado, se bem que sem nada que mereça destaque, mas uma vez lá dentro, julga-se ter recuado até aos primórdios do Spectrum e, mesmo nesse antanho, a um mau exemplo de programação.

Quem já tem Sputnik em casa, saiba que os ditos cujos são satélites esféricos que, no jogo, surgem com as antenas recolhidas. O jogador só tem que os encontrar e, colocando-se sob a rotundidade metálica, premir a tecla de activar. Será que vale a pena passar ao activo?

**GÉNERO: Acção**  
**GRÁFICOS (1-10): 4**  
**DIFICULDADE (1-10): ?**  
**CONSELHO: De fugir a sete pés.**

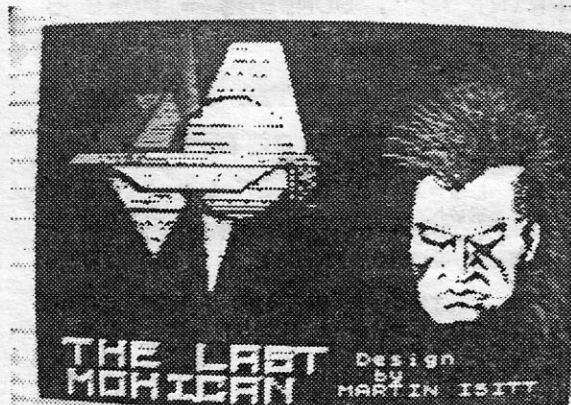
## POBRE INDÍGENA SOFRE EM 48K

**TÍTULO: «Last Mohican»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

L ANÇADO pela CRL mas com a Zafiro Software a aparecer na capa da cassete na edição espanhola chegada, pela mão dos piratas, ao nosso país, «Last Mohican» («O último Moicano») tem a assinatura de Martin Isitt, nome que aqui se publica na esperança de que algum outro «moicano» lhe lave a cabeça.

O que a ameaça acima quer deixar assente é que este «Last Mohican» é um bom exemplo do que de mau se faz por aí e que, por isso mesmo, qualquer moicano que se preze deve dar um bom par de tabefes ao tal Martin. É que já chega o facto de o moicano ser o último da tribo (se está a ficar perdido, talvez seja tempo de aprender um pouco sobre o assunto), não é necessário que alguém, com uma salada de «pixies» deste tamanho, baralhe ainda mais o indígena.

A primeira parte do jogo tem um cenário mais terrestre, enquanto no lado dois (é, um azar nunca vem só) Martin Isitt nos dá uma visão futurista dos problemas de um moicano. Isométrico e mau, este jogo destina-se a todos aqueles que, gostando do género (murros e por aí) desejam perder tempo sem qualquer recompensa moral. E disse...



**Género: Acção**  
**Gráficos (1-10):4**  
**Dificuldade (1-10):?**  
**Conselho: Evitar**

### TOP «A CAPITAL»

#### OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — BATMANIA
- 2.º — OUT RUN
- 3.º — SKATEBALL
- 4.º — SUPERMAN
- 5.º — 4 x 4
- 6.º — LED STORM
- 7.º — PARIS-DACAR
- 8.º — BARBARIAN II
- 9.º — ROBOCOP
- 10.º — TECNOCOP

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e CHAI CHAI (Centro Comercial São João de Deus).

# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

## Linha a linha

Esta semana abre-se o espaço com um programa curto mas que demora o seu tempo a correr. Garante-o *Pedro Damázio*, habitual no «Pokes e Dicas» e agora dando um ar da sua graça nesta secção. Teclém e olhem.

### EFEITOS VISUAIS

```
5 PAPER 0: BORDER 0: OVER 1: CLS
10 FOR A=151 TO 10000 STEP 100
20 FOR B=1 TO 2
25 PLOT 65, 30
30 DRAW 120, 120, PI*A
40 BEEP.4, 12
50 NEXT B
60 NEXT A
```

### Organizador de «screens»

Problema antigo, este dos «screens». Como enfiar as imagens — diversas, em memória? Lembram-se? Diversos foram os leitores que trocaram correspondência e enviaram aqui para o Poço sugestões. Agora, ainda debruçando-nos sobre o assunto, eis a colaboração do leitor *Paulo Oliveira*, da Amadora, que está ao dispor de quantos necessitem de mais explicações através do telefone 492 21 08.

Do *Paulo* a indicação (para o Poço e para vós) de que ele vendeu os direitos de um jogo de poker que programou. E de que se gostaria de receber cópia aqui no Poço para uma crítica. Dá?

### 1.º — Organizador de «screen»

Praticamente toda a informação está contida no próprio programa; primeiro pergunta se os «screens» que queremos juntar é para ficar a cores ou a preto e branco (com ou sem os atributos). Caso seja a cores podemos organizar até 5 «screens», enquanto a preto e branco podemos juntar 6. Depois de escolhermos a primeira opção e a segunda (quantos?), o programa pede a entrada dos «screens» (Modo LOAD). Ai ele carrega os «screens» a cores, mas na opção a P/B em lugar de saltar 6912 Bytes para a frente salta apenas 6144 destruindo assim os 768 bytes correspondentes aos atributos do «screen» anterior. Depois de todos carregados podem-se ver um por um e gravá-los todos juntos, juntamente com o código máquina que os vai fazer funcionar. A utilidade disto está em que se pode construir aventuras com «screen» pré-elaborados num programa de desenho, por exemplo ART STÚDIO.

NOTA: Caso exista alguma dificuldade em fazer entrar um «screen» deve-se fazer «CONTINUE e ENTER». Isto acontece quando o bloco onde está o «screen» tem mais do que 6912 bytes.

### 2.º — Leitor de «screen»

Este é apenas um programa-exemplo de como se pode ver os «screens» que juntámos com o programa anterior.

Se os «screens» que juntámos foram a preto e branco deve-se apagar as linhas 300 a 460. Caso sejam a cores apaga-se as linhas 50 a 240.

#### FUNCIONA ASSIM:

10 — 30 — Protege espaço suficiente para 6 «screens» e atribui valores às variáveis (A) que chama o «screen» (B) onde vai ser feito um POKE correspondente a cada SCREEN.

40 — Faz LOAD do bloco dos «screens» juntos.

80 — Faz o POKE para o 1.º «screen» e chama-o.

90 — Faz pausa esperando que se prima uma tecla.

100 — Repete os passos das linhas 80 e 90 para os restantes «screens».

NOTA: Se se vai utilizar menos quantidade de «screens» pode-se abolir os POKES mais baixos (Linhas 230 e 240) por cada «screen» a menos.

Outra coisa. A linha 60 diz ao código máquina que o «screen» a ser chamado só tem 6144 bytes (24\*256) ou seja sem os atributos, ao passo que a linha 310 diz que são a cores portanto 6912 bytes (27\*256).

### Explicação Linha a Linha do «screen» organizador

10 — Guarda espaço na memória para todos os «screens». (Máx. 6).

15 — Fixa as maiúsculas.

20 — 40 Faz INPUT da opção CORES ou PB.

50 — Manda o programa para linha 5000 para ler os DATA a fim de estipular os POKES a fazer quer seja preto e branco quer a cores.

100 — 110 Faz INPUT da quantidade de «screens».

220 — Se for a cores faz um ciclo FOR... NEXT da quantidade de «screens» pedidos.

230 — O mesmo da 220 mas para P/B.

400 — 500 Informa quais os POKES que deve fazer para cada «SCREEN».

510 — 530 Pergunta se queremos gravar o bloco de bytes ou ver os «screens».

510 — 570 Faz o SAVE do bloco com todos os «screens» sendo as linhas 550 e 555 as que atribuem a quantidade de bytes por «screen»+12 bytes correspondentes ao código máquina que os acciona.

2000 — 2040 Mostra os «screens» um por um. Linha 9000 faz SAVE do próprio programa com AUTO RUN.

### Leitor de «screens»

```
10 CLEAR 27367
20 LET a=65000
30 LET b=65005
40 LOAD ""CODE
50 REM PARA SCREENS 624 COR
```

```
60 POKE 65008,24
70 REM
80 POKE B,226: RANDOMIZE USR A
90 PAUSE 0: CLS
100 REM
110 POKE B,202: RANDOMIZE USR A
120 PAUSE 0: CLS
130 REM
140 POKE B,178: RANDOMIZE USR A
150 PAUSE 0: CLS
160 REM
170 POKE B,154: RANDOMIZE USR A
180 PAUSE 0: CLS
190 REM
200 POKE B,130: RANDOMIZE USR A
210 PAUSE 0: CLS
220 REM
230 POKE B,106: RANDOMIZE USR A
240 PAUSE 0: CLS
300 REM PARA SCREENS 034 COR
```

```
310 POKE 65008,27
320 REM
330 POKE B,226: RANDOMIZE USR A
340 PAUSE 0: CLS
350 REM
360 POKE B,199: RANDOMIZE USR A
370 PAUSE 0: CLS
380 REM
390 POKE B,172: RANDOMIZE USR A
400 PAUSE 0: CLS
410 REM
420 POKE B,145: RANDOMIZE USR A
430 PAUSE 0: CLS
440 REM
450 POKE B,118: RANDOMIZE USR A
460 PAUSE 0: CLS
```

1 REM SCREENS ORGANIZER

```
10 CLEAR 27207
15 POKE 23658,8
20 PRINT AT 0,0;"ORGANIZADOR DE SCREENS"
or ou "preto/branco"
30 LET i$=INKEY$: IF i$="" THEN
N GO TO 20
40 IF i$<>"C" AND i$<>"P" THEN
GO TO 20
50 GO TO 5000
100 IF i$="C" THEN INPUT "SCREEN
N$ COLORIDOS (MAX. 5) ";SCR: IF
SCR<1 OR SCR>5 THEN GO TO 100
110 IF i$="P" THEN INPUT "SCREEN
N$ PRETO E BRANCO (MAX. 6) ";SCR:
IF SCR<1 OR SCR>6 THEN GO TO 1
10
200 PRINT AT 10,0;"PONHA O GRA
VADOR EM ANDAMENTO"
220 IF i$="C" THEN FOR H=1 TO 5
CR: LOAD ""CODE X(H),6912: GO SU
B 2000: NEXT H
230 IF i$="P" THEN FOR H=SCR TO
1 STEP -1: LOAD ""CODE X(H),691
2: GO SUB 2000: NEXT H
400 CLS
410 PRINT "PARA VER ESTES SCREE
N$ DEVE FAZER OS SEGUINTE POK
ES:"
450 FOR N=1 TO SCR
460 PRINT N;" SCREEN$ = POKE 6
5005,";Z(N)
470 PRINT
490 NEXT N
500 PRINT " RANDOMIZE USR 65000
```

```
510 PRINT #0;AT 1,2;"SAVE
- VER SCREEN$ "
520 LET L$=INKEY$: IF L$="" THEN
N GO TO 520
530 IF L$="V" THEN FOR H=1 TO 5
CR: GO SUB 2000: NEXT H: GO TO 4
00
540 CLS : INPUT "NOME PARA GRAV
AR (max. 10 CHR$)";S$: IF LEN S
$<1 OR LEN S$>10 THEN PRINT AT 1
0,7;"Errado! Repita."; BEEP 1,4
5: PAUSE 50: GO TO 540
550 IF i$="C" THEN LET LENGHT=L
EN*SCR+11
555 IF i$="P" THEN LET LENGHT=(
LEN*SCR)+768+12
560 PRINT AT 10,0;"SAVE """;S$;
"" CODE ";X(SCR);";";LENGHT
570 SAVE S$CODE X(SCR),LENGHT
```

```
580 BEEP 4,40: PRINT AT 10,0;"
REBOBINE PARA VERIFICAR"
590 VERIFY S$CODE
999 STOP
2000 POKE 65005,z(h)
2010 RANDOMIZE USR 65000
2020 PRINT #0;AT 1,2;"PARA VER
PARA SCREENS 624 COR": PAUSE 0: CLS
: PAUSE 10: PRINT AT 10,0;
2040 RETURN
5000 DIM X(6): DIM z(6)
5010 IF i$="C" THEN GO TO 5500
5020 CLS : PRINT "
5030 BEEP 4,40
5050 LET LEN=6144
5060 RESTORE 5100
5070 FOR f=0 TO 11
5080 READ g: POKE 65000+f,g: NEX
T f
5100 DATA 17,0,64,33,232,226,1,0
,24,237,176,201
5120 RESTORE 5160
5130 FOR f=1 TO 6: READ a,b: LET
x(f)=a: LET z(f)=b: NEXT f
5160 DATA 58088,226,51944,202,45
800,178,39656,154,33512,130,2736
8,106
5200 GO TO 100
5500 CLS : PRINT "
5505 LET LEN=6912
5506 RESTORE 5550
5510 FOR f=0 TO 11
5520 READ g: POKE 65000+f,g: NEX
T f
5550 DATA 17,0,64,33,232,226,1,0
,27,237,176,201
5560 RESTORE 5580
5570 FOR f=1 TO 6: READ a,b: LET
x(f)=a: LET z(f)=b: NEXT f
5580 DATA 58088,226,51176,199,44
264,172,37352,145,30440,118,5808
8,226
5600 GO TO 100
9000 SAVE "ORGANIZA SCREEN$ " LI
NE 1
```

### Mensagem publicitária

Do leitor *Pedro Martins*, da Rua Amílcar Cabral, 9, 7.º-H, 1700 Lisboa, dois curtos programas que fazem exactamente aquilo que ele explica no texto já abaixo. Chamada de atenção para a figura do segundo programa...

O primeiro programa tenta imitar aqueles pequenos aparelhos publicitários com mensagens a passar pelo «écran». O utilizador fornece uma frase, escolhe a velocidade (quanto mais alto mais lento), cor, vezes que a mensagem é repetida e se a quer ver com o FLASH e o BRIGHT ligados ou não.

O segundo programa desenha uma pequena figura que não pode passar do papel, pois é impossível concretizá-la fora dele.

#### PROGRAMA 1

```
10 REM ANDANDO
20 REM SUPER NOVA SOFTWARE
30 INPUT "MENSAAGEM: "; J $
40 INPUT "VELOCIDADE (1 A...): "; TEMPO
50 INPUT "COR (0 A 7): "; COR
60 INPUT "NUM. DE VEZES: "; V
70 INPUT "FLASH (0/1): "; F
80 INPUT "BRIGHT (0/1): "; M
90 LET R$=" (UMA LINHA EM BRANCO)
100 LET D$=J$+R$
110 FOR K=1 TO V
120 LET A=50: LET B=20
130 LET 4=20: LET C=150
140 PLOT 0,6
150 DRAW 255,0: DRAW 0,11
160 DRAW -255,0: DRAW 0,-11
170 LET W=LFN D$: LET P=: LET P=1: LETR=
300
180 FOR E=1 TO W
190 PRINT INK COR: BRIGHT M; FLASH F; INVER
SE 1; ATY, R; D$ (P TO E)
200 LET R=R-1
210 IF E>=30 THEN LET P=P+1
220 IF R<=0 THEN LET R=1
230 PAUSE TEMPO
240 NEXT E
250 NEXT K
```

NOTA: As linhas 150 e 160 não são necessárias, podendo «A Capital» tirá-las.

#### PROGRAMA 2

```
10 REM FIG. IMP.
5 REM SUPER NOVA SOFTWARE
20 INK 2
25 PLOT 130,30: DRAW=90D,30
30 DRAW 0,15: DRAW 90,45
35 DRAW 15,-17.5: PLOT 130,30
40 DRAW 060: DRAW-40,+20
45 PLOT 115,50: DRAW-75,25
50 PLOT 115,50: DRAW 0,32
55 PLOT 115,60: DRAW-45,15
60 DRAW 75,37.5: DRAW 0,-75
65 DRAW-15,-7.5
70 CIRCLE 98,75,70
75 INK 0
```

# Pokes & Dicas

COMO o prometido é devido, Nuno Gonçalves dos Santos andou a preparar as estatísticas finais relativas a 1988 e fez chegar essa informação aqui ao Poço. Assim toda a gente vai ficar a saber muito mais coisas sobre o «Pokes & Dicas». E o Nuno já se está a preparar para fazer as estatísticas de 1989 que pergunta se pode enviar quando chegarmos a 1990. Ora, pois talvez sim, mas ainda estamos a tempo de pensar nisso, certo?

Do Nuno, ainda, alguma informação sobre *Football Director* (outra vez?) que se espera ensine aos treinadores mais chicoteados como é que se dirige uma equipa de futebol. Vamos a isto que depois há coisas novas.

Ao todo foram publicadas 52 edições de «Videojogos» em que foi feita a crítica a 164 jogos (158 de acção, simulação, etc.; 3 de estratégia; 3 de aventura).

Nas 52 edições de «Pokes & Dicas» surgiram 202 mapas, 2073 pokes e 947 dicas para 314 jogos diferentes.

Apareceram 27 «Linha a Linha» em que foram publicados 132 programas. Foram publicados ainda: 7 «Reprise», 22 «Espaço de Aventura» e 5 «Canto dos Outros».

Os jogos de 1988 que obtiveram mais sucesso (segundo o «Top de «A Capital»»): *Cyberoid*, *Target Renegade*, *Tetris*, *Action Force II*, *Nigel Mansell's Grand Prix*, *Inside Outing*, *Dark Side*, etc. Atenção: os jogos não estão por ordem de sucesso, estão apenas indicados.

As editoras mais em evidência (pela quantidade) foram: Code Masters, Pirate (argh!!!), Ocean, Alternative Software, etc.

Os jogos que tiveram mais dicas foram: *Arkanoid II*, *Action Force II*, *Renegade I e II*, *Cyberoid*, *Inside Outing*, *Enduro Racer*, etc.

Os leitores que escreveram mais foram: Nuno Santos (eul!), João Nelson, Jovisoft, João Brás, etc.

**FOOTBALL DIRECTOR** — Este é um excelente jogo que simula um treinador de futebol. E é aqui que nós entramos, ao escolhermos uma equipa, qualquer

que seja essa equipa temos sempre de começar na 4.ª divisão inversa.

As várias opções que nos são dadas no «menu» principal são:

**PLAY MATCH** — Serve para jogarmos o próximo jogo, mas só depois de escolhermos a equipa e o suplente (ver *Check Squad*).

**CHECK MATCH** — Esta opção é bastante útil porque para além de nos dizer quem é o nosso próximo adversário, e se jogamos em casa ou fora, também nos indica o valor das duas equipas (defesa, meio-campo, ataque, guarda-redes). Esta opção diz-nos ainda o número de jornadas que faltam para o campeonato terminar.

**CHECK SQUAD** — Serve para vermos o nosso plantel de jogadores (o mínimo é 12 e o máximo é 20). As subopções são:

**CHANGE SQUAD** — Escolher a equipa. Temos que teclar o número do jogador a mudar, e o número da posição para ele ir. Quando o jogador está lesionado não o mudem de posição, se não ele perde o valor que tem. Também não é permitido mudar a posição de jogadores suspensos ou chamados à selecção.

**SELL** — Vender um jogador. Se algum clube fizer alguma proposta pelo jogador que queremos vender, só têm que dizer sim ou não.

**EDIT** — Esta opção é engraçada porque podem mudar o nome dos jogadores, e o jogo fica mais aliciante. Eu por ex. Pus: Dassaev, R. Koeman, Maradona, Futre, R. Barros, Gullit, Nuno (sou eu!), etc.

**MENU** — Voltar aos «menus».

**TRANSFER MARKET** — É o mercado de transferências em que nos aparecem alguns jogadores que podemos comprar. Aqui está uma lista do valor dos jogadores, e do mínimo que devem oferecer;

Valor 1 — £ 10 000; 2 — £ 20 000; 3 — £ 50 000; 4 — £ 90 000; 5 —

£ 150 000; 6 — £ 300 000; 7 — £ 450 000; 8 — £ 600 000; 9 — £ 900 000.

**INJURIES/GOALS** — Dá-nos todo o plantel, os golos marcados (ou sofridos no caso dos g.-redes), os jogos efectuados desde que estão no clube, e o tempo de duração das lesões.

**OTHER OPTIONS** — Tem algumas subopções:

**GAMBLE** — Significa apostas. Podem apostar até £ 100 000, se vão ganhar o campeonato, ou qualquer das taças.

**EMPLOYERS** — Funcionários do clube. Podem empregar ou despedir a equipa de júniores, o fisioterapeuta e/ou o espião.

**LEVEL** — Mudar o nível de dificuldade (easy, medium ou hard).

**SHARES** — Vender (SELL) ou (BUY) acções. Compre-nas quando o preço for baixo, e vendam-nas quando for alto.

**LEAGUE** — Dá-nos a classificação do campeonato que estamos a disputar.

**FIXTURES** — É o calendário dos jogos do campeonato.

**SAVE** — Gravar o jogo.

Quando escolhemos **PLAY MATCH**, aparece o nome da nossa equipa e do adversário, o tempo de jogo, e o resultado, para além dos marcadores dos golos. Quando o jogo acaba, aparecem os outros resultados da jornada. Depois disso surgem as contas da semana. Aqui vão alguns significados:

**WAGES** — Salários dos jogadores.

**GATES** — Receita do jogo.

**CROWD VIOLENCE** — Distúrbios causados pelo público.

**WEEK'S PROFIT** — Balanço semanal, (lucro (+) ou prejuízo (-)).

Ainda nos aparecem algumas mensagens (só às vezes); Gullit (ou outro qualquer) Festimonial-Gullit deixou a equipa. Gullit Insured for... Weeks-Gullit lesionado por... semanas. Midweek Game — jogo em atraso.

Quando aparece uma mensagem muito comprida «The Manager Approa-

ches You and Offers £...» isso significa que a direcção de outra equipa está a fazer-nos a proposta de vendermos um jogador (que ele indica-nos qual é) a essa equipa, e em troca ela dá-nos uma determinada quantia e mais um jogador. Respondam pelo tradicional Y/N.

Se formos vencedores da I Divisão na época seguinte participamos na Taça dos Campeões. Existem ainda a Taça das Taças e a Taça UEFA.

A nível interno, existem a League e a F.A.Cup.

Sobem e descem de divisão, respectivamente os 3 primeiros e os 3 últimos classificados do campeonato.

E agora, para terminar um truque infalível, que já foi publicado em «Pokes & Dicas», e que foi mandado por outro leitor, mas eu vou relembrar esse truque:

Algumas versões estão constituídas por 12 ou 13 partes que vão entrando separadamente. Procurem a 11.ª parte, e metam-na a entrar (antes de meterem o jogo); quando entrar façam ENTER, e aparece a listagem. Introduzam a seguinte linha: 342 LET AI = AI + n. (n = quantidade de dinheiro que desejarem).

Gravem essa 11.ª parte, metam o jogo a entrar normalmente e quando chegar a 11.ª parte original, substituam-na pela outra em que fizeram a batota. Assim, quando escolherem a opção Injuries/goals ficarão com o dinheiro que introduziram na linha 342, e poderão comprar os melhores jogadores.

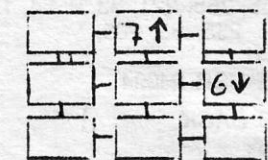
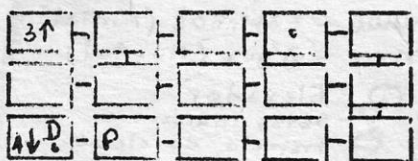
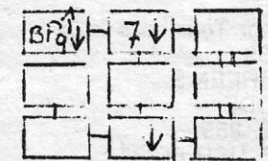
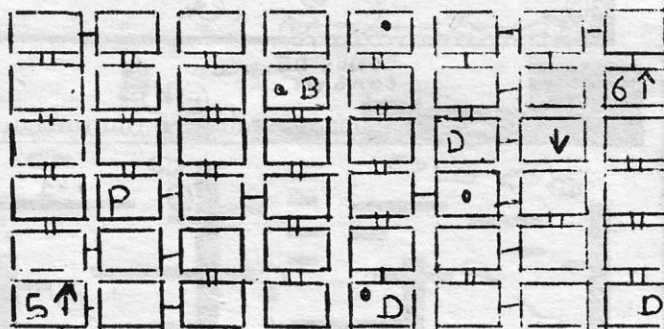
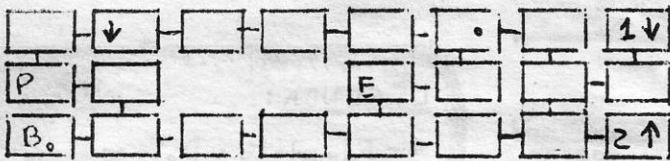
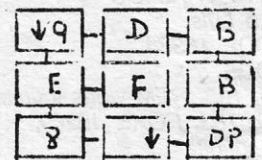
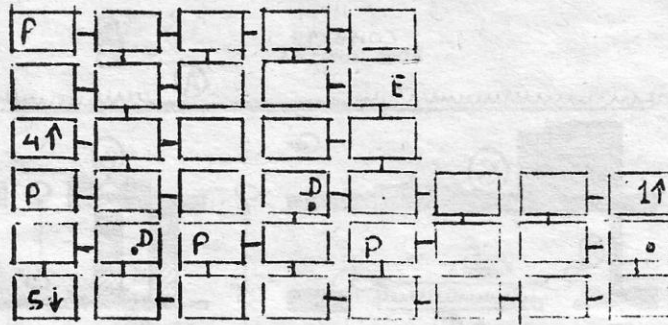
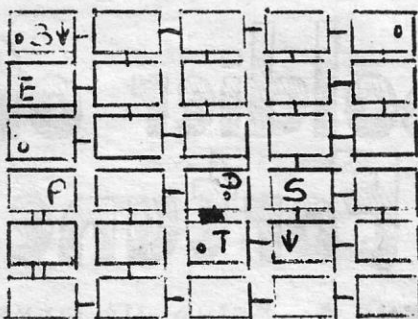
## Rimas e pokes

Fernando João Penha Delgado, da Rua Oliveira do Carmo, 18-1.º esq. — 1200 Lisboa, achou uma maneira de conseguir meter uma carta aqui no «Pokes & Dicas». Mas leiam o que ele enviou, antes mesmo de olharem os «pokes» que embrulhou no mesmo pacote. Claro que esta veia poética

(Continua na página seguinte)

ARTURA

POR  
Luis 29/89  
E  
TONINHO



LEGENDA

LEGENDA

LEGENDA

S - Começo  
F - Final  
E - Energia  
P - Objectos úteis

T - Rampa  
B - Bruxa  
D - Demónio  
1...9 - Escadas entre pisos  
• - Locais de Pedra

Poke 32138,0 (Energia)  
Poke 27677,201 (Os inimigos não disparam)  
Poke 26963,204 (Inimigos imóveis)

# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

(Continuação da página anterior)

é uma excepção à regra e as seguintes manifestações do género vão, por certo, parar ao «come-papel». E ele bem que luziu o olho quando viu a carta do Fernando. Por falar no Fernando, ele para a próxima vai ter de deixar de escrever dos dois lados da folha. É que como as vossas folhas são coladas noutras folhas, é difícil ler o verso. E, já se tinha avisado, ó Fernando. E pronto, eis alguns pokes (funcionário) para alegrar aqueles leitores que ainda continuam a preferir os pokes a uma boa dica. Divirtam-se e... leiam mais que isto ainda não acaba aqui.

Malandros aí do Poço,  
Não vão esta carta rasgar;  
Se não com estes «Pokes & Dicas»  
Vocês nunca mais vão ficar.

Uma carta para aí já mandei  
Mas parece que a foram dispensar...  
Ainda com esta carta,  
Protejam-se, eu vou atacar!

Se destes versos gostaram,  
Leiam o que vem a seguir!...  
Se não eu falo com o vosso chefe,  
Para ele vos despedir.

### POKES

AD ASTRA — POKE 28591. Poder fogo infinito 0  
ARCODIA = Vidas = Poke = 25776, 0  
BATMAN (jogo 1) — POKE 36798, 0 (vidas)  
BARBORIAN — POKE 51005, N; POKE 27680, N (1.º = Palace. 2.º = Psynogosis) Poke 51005, N/ 27680, N  
CYBERNOID — POKE 24917, 255 (vidas)  
CYBERNOID II — POKE 32202, 0 (vidas)  
DIZZY — POKE 54216, 0 (imunidade)  
DRAGON'S LAIR — POKE 51867, 0 (vidas)  
ELITE (48 k) — POKE 46848, 168 (s/ inimigos)  
FIRE FLY — POKE 44997, 255 (vidas)  
GHOTS'N'GOBLINS — POKE 33352, 201 (vidas); POKE 33433, 201 (mais velocidade)  
HYSTERIA INVENCIVEL — POKE 44588, 201

### Artura tem mapa

Enviado pelos leitores Luis e Toninho, da Rua Dias Coelho, lt. 12 B-4.º d.º, Branda — 2700 Amadora, o mapa de Artura já está aí para quem quiser saber os caminhos. E estes leitores enviaram também alguns carregadores que se publicam e pedem que os ajudem com Paris-Dakar, Tarzan, Munsters e Batman (lado 2). Quem souber coisas pode escrever-lhes ou usar o telefone 4744506.

### POWER PYRAMIDS

10 REM POWER PYRAMIDS por Toninho e Luis  
20 LOAD "" CODE 16384  
30 LOAD "" CODE  
40 POKE 51175, 183: REM vidas infinitas  
50 POKE 37379, 183: POKE 49209, 183: energia infinita  
60 RANDOMIZE USR 50800

### YETI

50 REM YETI por Toninho e Luis  
10 CLEAR 24999  
20 LOAD "" SCREEN \$  
30 LOAD "" CODE  
40 POKE 46650, 255  
50 RANDOMIZE USR 65334

### EL PODER OSCURO

1 REM EL PODER OSCURO  
10 BORDER 0: CLS  
20 FOR F = 24094  
TO 24111: READ A:  
POKE F, A: NEXT F  
30 DATA 49, 255, 255, 221, 33, 0, 64, 17,  
235, 191, 62, 255, 55, 205,  
86, 5, 24, 241  
40 RANDOMIZE USR 24094

### FOXX FIGHTS BACK

10 CLEAR 24831  
20 LOAD "" SCREEN \$  
30 LOAD "" CODE  
40 POKE 48071, 0  
50 RANDOMIZE USR 65024

### Curtas e boas

Do Luis Ricardo dos Reis e do Luis Filipe dos Reis Gonçalves, dicas diversas para alguns jogos recentes e outros já mais velhos. Leiam já antes que a tinta evapore.

R-TYPE — No 4.º nível existem umas naves que deixam minas no ar, a me-

lhor maneira de ultrapassar este obstáculo é disparar o BEAM no máximo.

**FOOTBALL MANAGER II** — A melhor maneira de não ter dificuldades financeiras é comprarmos bastantes jogadores enquanto estamos na 4.ª divisão e depois ao subirmos de divisão vendemo-los porque ao subirmos de divisão os jogadores ficam mais caros.

**FURY** — Há uma protecção que custa 10 000 e que nos salva a vida se a comprarmos.

**SAMURAI WARRIOR** — Não andem na estrada com a espada na mão porque se não o cão e o coelho que às vezes passam atacam-nos.

**REX** — Neste jogo têm que seguir as setas. A tecla de descer dá-nos um escudo que tem um certo limite de tempo que é apresentado na parte superior do «écran», mas podemos renová-lo através de umas placas metálicas que aparecem ao longo do percurso. A tecla SPACE dispara uma bomba que destrói todos os inimigos que estão no «écran». Durante o percurso existem umas portas (iguais há primeira onde começamos o jogo). Para não voltarmos atrás temos que passar por elas. Neste jogo podemos apanhar armas através de uns foguetões suspensos no ar, para as fazer funcionar temos que adquirir energia que é dada como bónus pela morte dos inimigos. As armas que nós conhecemos são as seguintes: metralhadoras de um tiro, metralhadoras de dois tiros, laser (dispara raios), múltiple (dispara vários tiros) e SPRAY (dispara várias bolas).

### Soldier of Fortune

Os níveis um e dois do jogo que dá título a este naco de prosa já cantam no papo de Nuno Miguel Almeida, da Rua Rainha Santa Isabel, 58, Cacém. Agora ele anda às voltas com o terceiro nível, que é mesmo de partir a cabeça. Mas para que todos fiquem a saber um pouco mais sobre o afortunado soldado, o Nuno enviou dicas e mapas para o «Pokes & Dicas». Vejam bem que deve estar tudo aqui por perto.

Em primeiro lugar vou dar as dicas referentes ao nível 1 — «Scene 1 — Find air elemental». Começamos no local assinalado por S no mapa. Os triângulos simbolizam os transportadores. A maneira mais fácil e mais rápida para acabar este nível é ir ao transportador C (canto superior direito do mapa), será então transportado para a zona C (cimo do tronco de árvore. Em seguida

deveremos ir à zona assinalada por um Y (transportador E e vamos defrontar o monstro. Aqui sugiro que só disparem no intervalo dos tiros do monstro, e saltando no intervalo dos tiros do mesmo. Depois do monstro morto, somos transportados para a zona E (não de volta para o tronco de árvore, mas sim para a zona direita central do mapa). Verifica-se então que o «écran» pisca e depois fica escuro, é porque já temos o elemental completo. (Esta dica facilita muito, porque o monstro é que nos dá logo todo o «elemental», pois quem não conhecer a passagem secreta assinalada por Y, terá obrigatoriamente de correr todos os quadros da «Scene 1» e achar uma por uma as 6 partes do «elemental»).

Visto estarmos então na zona E só temos de atravessar a água saltando nas 3 jangadas que estão por cima da água, teremos então acesso ao transportador D que nos leva até perto do início do jogo. Aí só temos de escolher entre o transportador F (que nos leva para o 2.º nível) e o transportador G (que nos leva para o 3.º nível).

Em relação ao segundo nível (bem mais complicado que o primeiro) recomendo para disparem sempre nas paredes assinaladas com barras, pois só assim terão acesso a novas salas (esta dica é muito importante durante todo o desenrolar do 2.º nível pelo que recomendo que respeitem o mapa, caso contrário, se se esquecerem de alguma parada podem ter que voltar muito atrás). É preciso muito cuidado logo ao princípio, devemos-nos baixar no elevador. Aconselho seriamente que apanhem a faca (ao princípio não dá muito jeito, mas é muito útil, próximo do final do 2.º nível).

Em resumo, para acabarmos a «Scene 2», sigam no mapa até ao transportador H. Nunca parem de saltar e disparar na zona H ao passar as pontes. No fim da zona H, têm acesso à zona J, onde recomendo que esperem pelas bolas grandes no local assinalado no mapa, aí não perderão nenhuma energia. Em seguida disparem em todas as paredes assinaladas até chegarem à zona alfa (x), transportador secreto K. Vão portanto apanhando sempre todas as partes do elemental que apareçam (geralmente até esta altura aparecem 3 ou 4 peças). Na zona Alfa, carreguem para baixo e vamos defrontar o monstro; em seguida voltamos ao transportador L que nos leva à zona H (não voltamos à zona das pontes mas sim à zona do transportador). A seguir só temos de apanhar as restantes peças do elemental (costumam estar entre o transportador H e o I. Depois disto temos o «Ele-

mental Water» completo e só temos de ir ao transportador I para passar de nível.

Quando ao nível três, mandarei o mapa assim que estiver pronto, pois o nível três é muito difícil e ainda avanço pouco.

### Fim com Desolator

Ficamos por aqui por esta semana. Com um mapa para Desolator e dicas diversas, tudo enviado por Pedro Danázio, da Quinta da Princesa, lt. 12 CD-3.º d.º, Cruz de Pau — 2840 Amora. Para que não surjam dúvidas, o Pedro indica que o mapa foi copiado da «Your Sinclair». O seu o seu dono...

**BASIL, THE GREAT MOUSE DETECTIVE** — Para imobilizarem os inimigos usem as ratoeiras, carregando em T quando estiverem ao pé dele.

**SOL NEGRO** — Podem utilizar a arma e o JET-PAC à vontade, pois quando estes se gastarem aparecerão outros.

**FIRE AND FORGET** — Vão sempre encostados à berma direita da estrada, pois aí não vos atingem. Mas não se esqueçam de apanhar o fuel.

**ATHENA** — POKE 47971, 201 (energia infinita); POKE 47968, 201: POKE 35832, 201 (imunidade); POKE 51612, 0 (vidas infinitas); POKE 48932, 201 (tempo infinito)

**ZYNAPS** — POKE 37356, 201 (sem inimigos); POKE 45314, 201 (vidas infinitas); POKE 39739, 201 (imunidade); POKE 41255, 32 (inimigos não disparam)

**JACK THE NIPER II** — POKE 43251, 0: POKE 38306, 0

**LIGHTFORCE** — POKE 40725, 0

**WAR** — POKE 38394, 0: POKE 37033, 0

**ELITE** — POKE 46848, 201

**SCEPTRE OF BAGDAD** — Metam o jogo em TAPE LOADER e ficarão com vidas infinitas

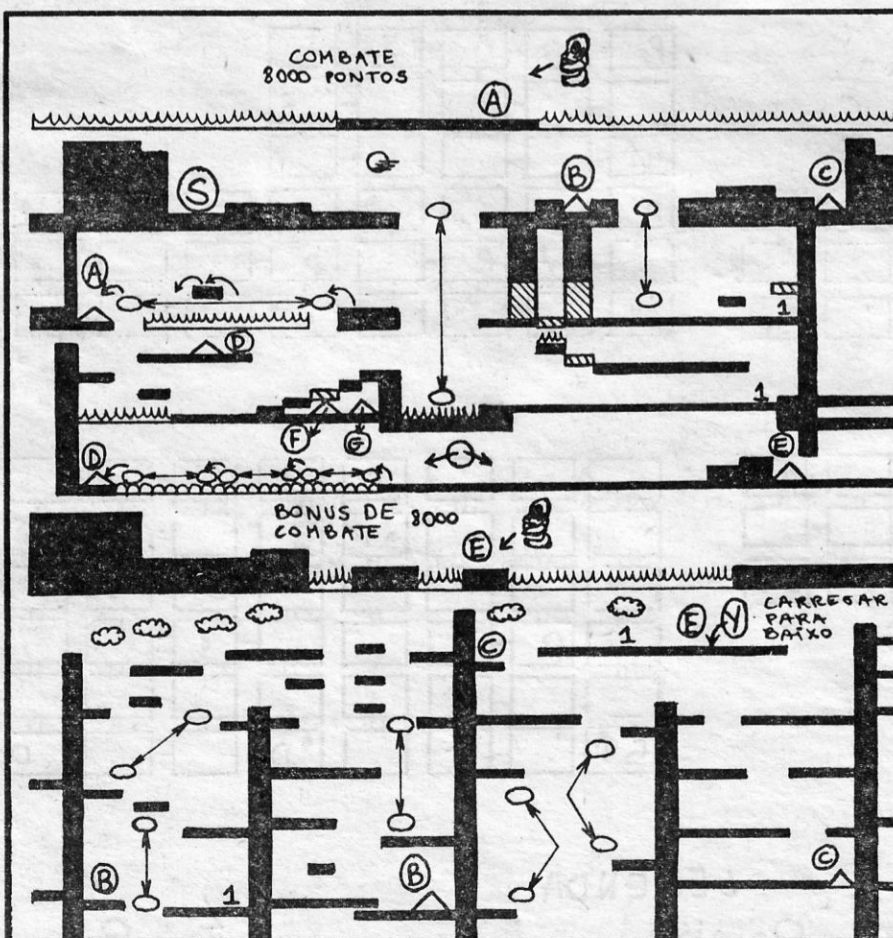
**MASK III** — Códigos: LEVEL 1 — MAYHEM; LEVEL 2 — TRANSMOGRIFY; LEVEL 3 — VALKYR

**JET SET WILLY** — Escrevam WRITE-TYPER

**MANIC MINER** — Escrevam TIPEWRITER

**STARSTRIKE** — Escrevam I WANNA CHEAT para terem energia infinita. Quando não quiserem mais energia infinita, escrevam BORED

**STARSTRIKE II** — Escrevam «hean and obej» — DRAGONNINYA — Quando quiserem pôr um nível à vossa escolha, metam a indicação do LOADING



### MODO MAIS FÁCIL DE ACABAR A "SCENE 1":

Ir ao transportador C e no sítio assinalado por um Y carregar para baixo. Depois de vencer o monstro, o Ecrã fica escuro, então vá ao transportador E para o D, tendo cuidado a saltar na água. Quando entrar no transportador D, vire à direita e entre no E (Scene 2) ou no G (Scene 3), terá então passado ao nível seguinte.

## Soldier of Fortune

### SCENE 1 - "FIND AIR ELEMENTAL"

OBJECTIVO: APANHAR AS 6 PARTES DO SIMBOLO DO ELEMENTO AR

### LEGENDA:

1 - Esqueleto: Dá-nos pistas e informações

△ - Transportador

||||| - Espinhos (Mortal)

mm - Água (Mortal)

○ - Elevador

→ - Setas indicam o trajeto do elevador

Ⓢ - Começo da "Scene 1"

▨ - Pedra transponível com ou sem tiro

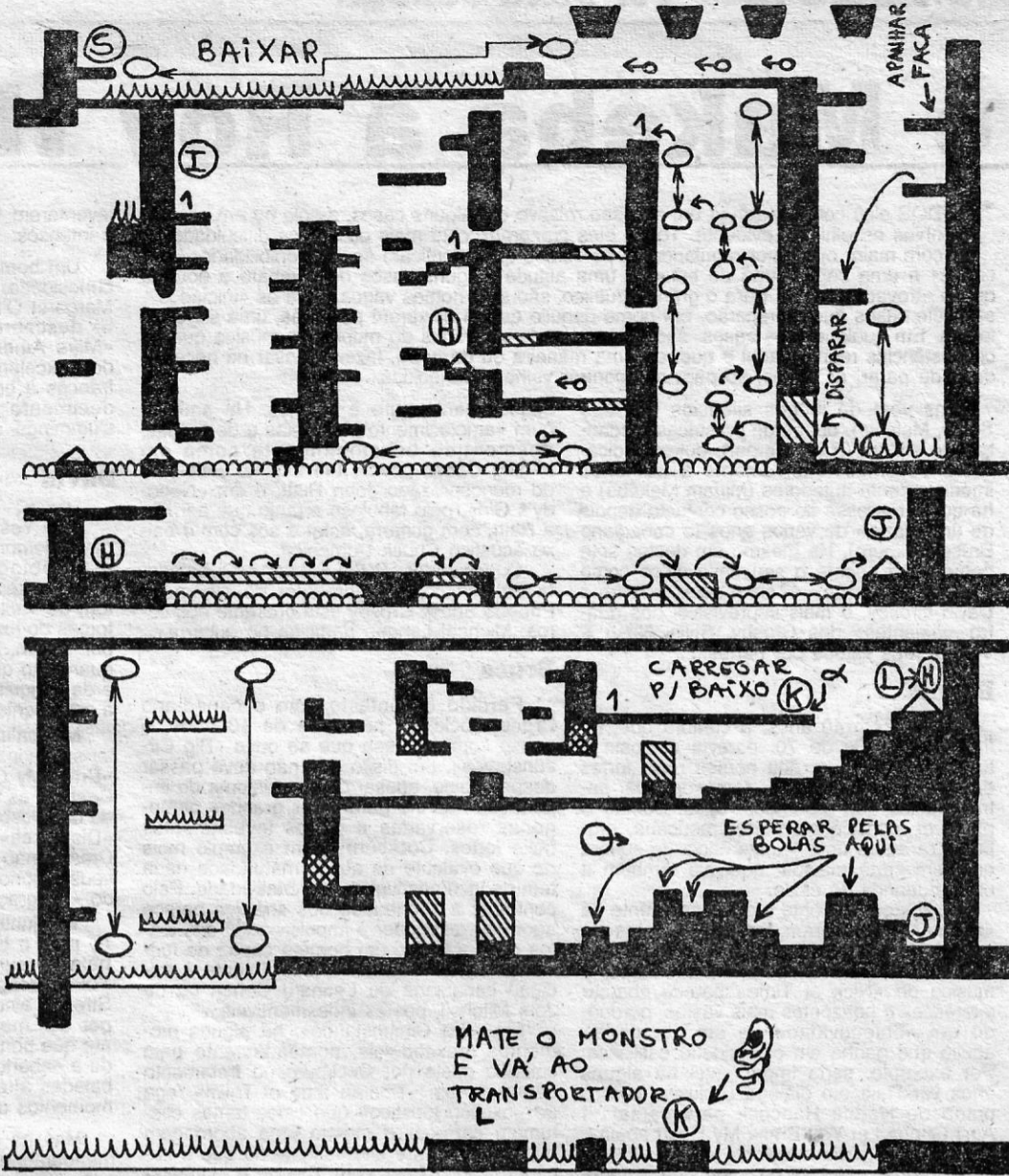
■ - Pedra ou árvore intransponível

POR NUNO M. A. ALMEIDA

SOLDIER OF FORTUNE



POR: NUNO M. ALMEIDA



## SCENE 2

"Find water elemental"

OBJECTIVO: APANHAR AS 6 PARTES DO ELEMENTO ÁGUA

MODO DE ACABAR A "SCENE 2":

Apanhar a Faca e ir ao transportador H. Vá em seguida ao transportador I, apanhando sempre as partes do elemental water que vão surgindo. Na zona S espere pelas bolas onde se indica no mapa. Dispare sempre nos muros representados por [X]. Em seguida vá ao transportador secreto K (zona assinalada por α) para ter acesso à zona K carregue para baixo na zona α. Depois de matar o monstro da zona K, vá ao transportador L que o levará até à zona H. Em seguida apanhe as restantes peças do "elemental" e vá até ao transportador I terá então acabado o nível dois.

### LEGENDA:

S - Começo da "Scene 2"  
 [X] - Disparar contra esta parede

LEVEL ■ do nível que vos é pedido e o resto do nível que quiserem, como o OPERATION WOLF e o KARNOV.

#### DRAGON'S LAIR

10 REM D. LAIR POKE  
 20 LOAD "" CODE: POKE 30773, 0;  
 POKE 30774, 91  
 30 FOR F = 23296 TO 23302:  
 READ a: POKE f, a: NEXT f  
 40 RANDOMIZE USR 23296  
 50 DATA 175, 50, 155, 202, 195, 48, 184

#### PYRACURSE

10 CLEAR 24799: LOAD "" CODE 23396  
 20 POKE 23325, 201: RANDOMIZE  
 USR 23299  
 30 POKE 33450, 201: RANDOMIZE  
 USR 29600

#### RAMPAGE

10 CLEAR 32767: LET T = 0:  
 LOAD "" CODE 65088  
 20 FOR N = 23296 TO 23333:  
 READ A: POKE N, A: LET  
 T = T + A: NEXT N  
 30 IF T = 4056 THEN RANDOMIZE  
 USR 23296  
 40 DATA 33, 64, 254, 17, 0, 128, 1  
 50 DATA 20, 0, 237, 176, 33, 19, 128  
 60 DATA 54, 246, 35, 54, 201, 205  
 70 DATA 0, 128, 33, 31, 91, 34, 105  
 80 DATA 255, 195, 44, 255, 175  
 90 DATA 50, 117, 221, 195, 0, 222  
 100 PRINT "ERROR IN DATA": STOP

#### ACE

10 REM ACE POKE  
 20 CLEAR 26999: LOAD "" CODE:  
 LOAD "" CODE  
 30 POKE 38056, 24:  
 REM FUEL INFINITO  
 40 POKE 32506, 0: POKE 32507,  
 0: POKE 32508,  
 0: REM IMORTALIDADE  
 50 RANDOMIZE USR 27000

#### THE DAY AFTER

5 REM D. AFTER  
 10 INPUT "NUMBER OF LIVES? (1-255)  
 "; 20 IF x > 255 OR H x < 1  
 THEN GO TO 10  
 30 LOAD "" SCRN \$: LOAD  
 "" CODE  
 40 POKE 49852, x  
 50 RANDOMIZE USR 59600

#### CYBERUN

5 REM CYBERUN

10 LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR  
 24576: FOR A=23446 TO 23458: READ  
 B: POKE A, B: NEXT A: LOAD ""  
 CODE: RANDOMIZE USR 23424  
 20 DATA 175, 50, 72, 244, 50, 212, 244,  
 50, 207, 244, 195, 128, 92

#### BIONIC COMMANDO

10 REM B. COMMANDO POKE  
 20 BORDER 0: PAPER 0: INK 7:  
 CLS: CLEAR 28663: POKE 23658, 8  
 30 PRINT "Introduz a cassete e carrega  
 numa tecla": PAUSE 0  
 40 LOAD "" SCREEN \$: LOAD "" CODE  
 50 INPUT "Queres vidas infinitas?  
 (S/N)"; A \$: IF  
 A \$ = "S" THEN POKE 34274, 0  
 60 CLS: RANDOMIZE USR 50896

1942 — POKE 52471, 0: POKE 52472,  
 0: POKE 52473, 0 (vidas infinitas)

BREAK THRU — POKE 47372, 0 (vidas  
 infinitas)

ENDURO RACER — POKE 42143, 0:  
 POKE 42144, 0 (tempo infinito)

SKATE CRAZY — POKE 42646, 126  
 (vidas infinitas): POKE 46409, 201 (não  
 se cansa)

BEYOND THE ICE PALACE — POKE  
 38280, 125 (vidas infinitas): POKE  
 37581, 201 (começa de onde se mor-  
 reu pela última vez): POKE 35862, 201  
 (o SCREEN fica com brilho)

COBRA — POKE 34928, 0 (vidas infini-  
 tas): POKE 37915, 201 (imunidade):  
 POKE 41205, 183 (armas infinitas)

POPEYE — POKE 26095, n (n = ° de  
 vidas — 255 máx.)

XEVIOUS — POKE 35352, 0 (sem ini-  
 migos)

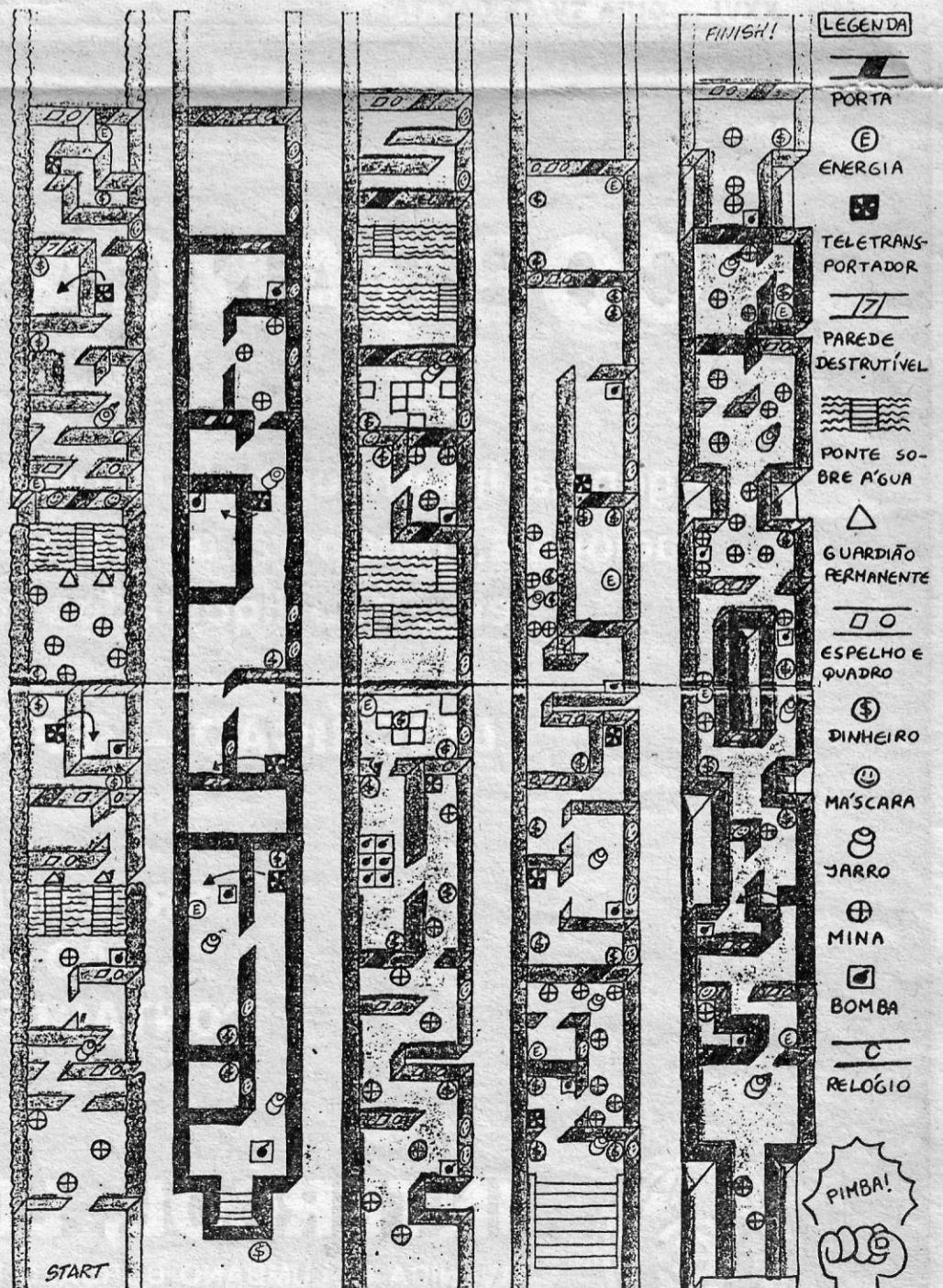
#### MOLECULE MAN

5 REM MOLECULE MAN POKE  
 10 CLEAR 24999: LOAD "" CODE:  
 LOAD "" SCREEN \$  
 20 RANDOMIZE USR 23296  
 60 POKE 64585, 0  
 70 RANDOMIZE USR 57060

### POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
 1124 LISBOA CODEX



## DESOLATOR POR PEDRO